

MZ-40K Tabelle für Gebrauchsweise

Einzelheiten sind in der Bedienungsanleitung angegeben.

Üblicher Weg und Zweck	Einstellen von Adressen	Schreiben von Daten	Bemerkungen	Durchführung
<p>Uhrbetrieb</p>	<p>A ADR</p> <p>B ADR</p>	<p> </p> <p> </p>	<p>Unmittelbar nach Ablauf einer bestimmten Zeit (Sekunde) die Taste WRITE drücken.</p> <p>Die Zeit im 24-Stundenzyklus schreiben und die Taste WRITE drücken.</p>	<p>STOP</p> <p>Eine Zeit wird angezeigt.</p>
<p>Schaltuhrbetrieb</p> <p>Eingabe einer bestimmten Zeit</p> <p>Der Summer ertönt zur bestimmten Zeit.</p> <p>Die Musikwiedergabe erfolgt zur bestimmten Zeit.</p>	<p>9 ADR</p> <p>7 ADR</p>	<p> </p> <p> </p> <p>Adresse eines Musikstückes (000 bis 1FC); das Musikstück wird siebenmal gespielt. Ist das siebenmalige Abspielen in weniger als 1 Minute beendet, wird die Wiedergabe bis zum Ablauf 1 Minute fortgesetzt.</p>	<p>Das Gerät funktioniert als Schaltuhr mit 24-Stundenzyklus.</p> <p>Der Summer ertönt ohne Unterbrechung 65 Sekunden lang.</p> <p>Bestimmen der Adressen eines gewünschten Musikstückes.</p>	<p>8 RUN</p> <p>7 RUN</p>
<p>Musikwiedergabe durch Sensoren</p> <p>Zähleranzeige durch Sensor 1</p> <p>Automatische Musikwiedergabe durch die Sensoren 1 bis 6.</p>	<p>B ADR</p> <p>1 ADR</p> <p>6 ADR</p>	<p> </p> <p>Adressen können innerhalb des Bereiches von 0000 bis 9999 bestimmt werden. Auf die Adresse 9999 folgt 0000.</p> <p> </p> <p>Adresse eines Musikstückes (000 bis 1FC) (0 4 8 C)</p> <p>Anzahl der Wiederholungen; kann von 0 bis F (15) Mal bestimmt werden. Bei Bestimmung von "0" erfolgt die Musikwiedergabe ohne Unterbrechung. Durch Drücken der Taste STOP wird die Wiedergabe beendet.</p>	<p>Schreiben des Anfangs für die Zähleranzeige (Zeit-anzeige verschwindet).</p> <p>Bestimmen der Anzahl der Wiederholungen der Musikwiedergabe und der Adressen eines gewünschten Musikstückes.</p>	<p>1 RUN</p> <p>1 RUN</p> <p>6 RUN</p>
<p>Mischbetrieb</p> <p>Betätigen des Summers mittels Schaltuhr und Sensoren.</p> <p>Musikwiedergabe mittels Schaltuhr und Sensoren.</p>			<p>Das Einstellen von Adressen und Schreiben von Daten für die Schaltuhr und Sensoren erfolgt auf die obenbeschriebene Weise, die Durchführung ist jedoch anders.</p>	<p>B RUN</p> <p>A RUN</p>

Üblicher Weg und Zweck	Einstellen von Adressen	Schreiben von Daten	Bemerkungen	Durchführung
Schreiben von Musiknoten	F 0 0 0 ADR (000~1FC)	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> WRITE Tonabstand Zeitwert <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> WRITE	Durch Drücken der Taste WRITE werden Daten in eine bestimmte Adresse geschrieben, und das Gerät wartet auf Daten in der folgenden Adresse.	
Automatische Musikwiedergabe Bestimmen eines Tempos	0 ADR E ADR	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> WRITE Abzurufende Adresse (000 ~ 1FC) <input type="text"/> WRITE	Ein Tempo kann von 0 bis F geschrieben werden. Kleinere Zahlen beziehen sich auf ein schnelleres Tempo. Die Wiedergabe wird erst durch Drücken der Taste STOP beendet.	0 RUN ↓ Beenden der Wiedergabe STOP
Musikwiedergabe über Tastatur (Elektronische Orgel)			Um die Wiedergabe zu beenden, die Taste STOP drücken.	C RUN
Anzeige von Telefongebühren	E ADR	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> WRITE 1. Die Taste RUN drücken, wenn der Gesprächspartner den Hörer abnimmt, und die Taste STOP unmittelbar nach Auflegen des Hörers drücken. 2. Die Telefongebühren werden 5 Sekunden lang, dann wieder eine Zeit angezeigt.	Bestimmen der Dauer (Sekunden) eines Telefongesprächs; die Dauer kann von 1 bis 999 Sekunden geschrieben werden.	D RUN ↓ STOP
Spiel	F 0 0 0 ADR (000~1FC)	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> WRITE <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> WRITE	Je nach dem zum Spielen vorgesehenen Spiele die erforderlichen Daten in den Speicher mit direktem Zugriff schreiben. Das Spiel gemäß der auf der Leuchtdioden-anzeige angezeigten Zahl spielen.	Den Mikroschalter drücken und 2 oder 3 Sekunden später wieder loslassen.

■ Kode für Tonabstände (die beiden ersten Stellen)

#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	Endkode	
Do	Re	Fa	Sol	La	Do	Re	Fa	Sol	La	Do	Re	Fa	Sol	La	Do	Re	Fa	Sol	La	E E E E	
31	33	36	38	3A	11	13	16	18	1A	01	03	06	08	0A							
Do	Re	Mi	Fa	Sol	La	Ti	Do	Re	Mi	Fa	Sol	La	Ti	Do	Re	Mi	Fa	Sol	La	Ti	Wiederholungszeichen :
30	32	34	35	37	39	3B	10	12	14	15	17	19	1B	00	02	04	05	07	09	0B	EE 7 X X X

xxx bezieht sich auf die Kopfadresse der Wiederholung.

■ Kode für Zeitwerte (die beiden letzten Stellen)

00	01	02	03	05	06	07	0B	0D	0F	17	1B	1F											
a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m											

Triole	Triole
01 02 02	04 04 05

a: Zweiunddreißigstel b: Sechzehntel c: Punktirtes Sechzehntel d: Achtel e: Punktirtes Achtel
f: Doppelpunktirtes Achtel g: Viertel h: Punktirtes Viertel i: Doppelpunktirtes Viertel
j: Halbton k: Punktierter Halbton l: Doppelpunktierter Halbton m: Ganzton